

FoSyMa - DÉDALE

Présentation du projet

Ines RAHAOUI & Simon
RIGOLLIER

Master 1 - ANDROIDE



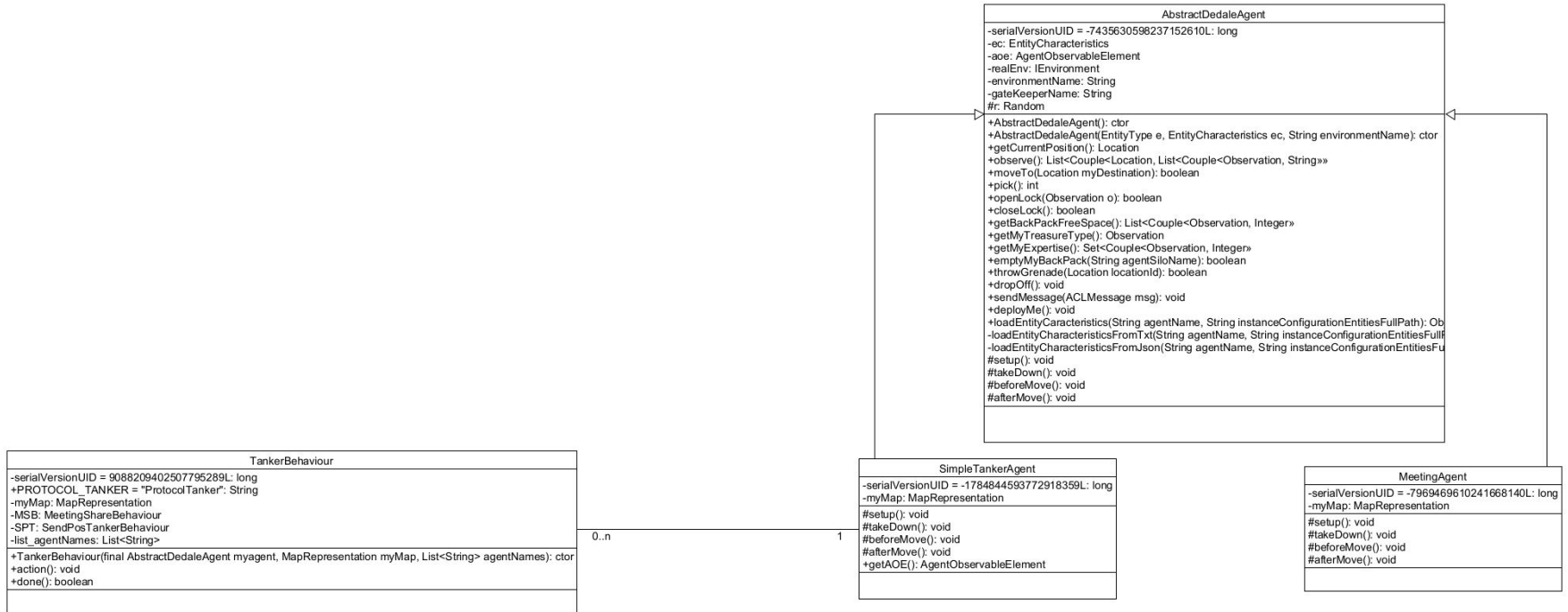
Organisation du code

- Agents répartis en classe : SimpleTanker.java, MeetingAgent.java
- Comportements intégrés (Tanker) et distribués (Explorateur/Collecteur)
- Amélioration de la classe MapReprésentation.java

Agents

- Héritage de AbstractDedaleAgent.java
- Explorateurs visant à compléter la carte
- Collecteurs spécialisés dans un type de ressource

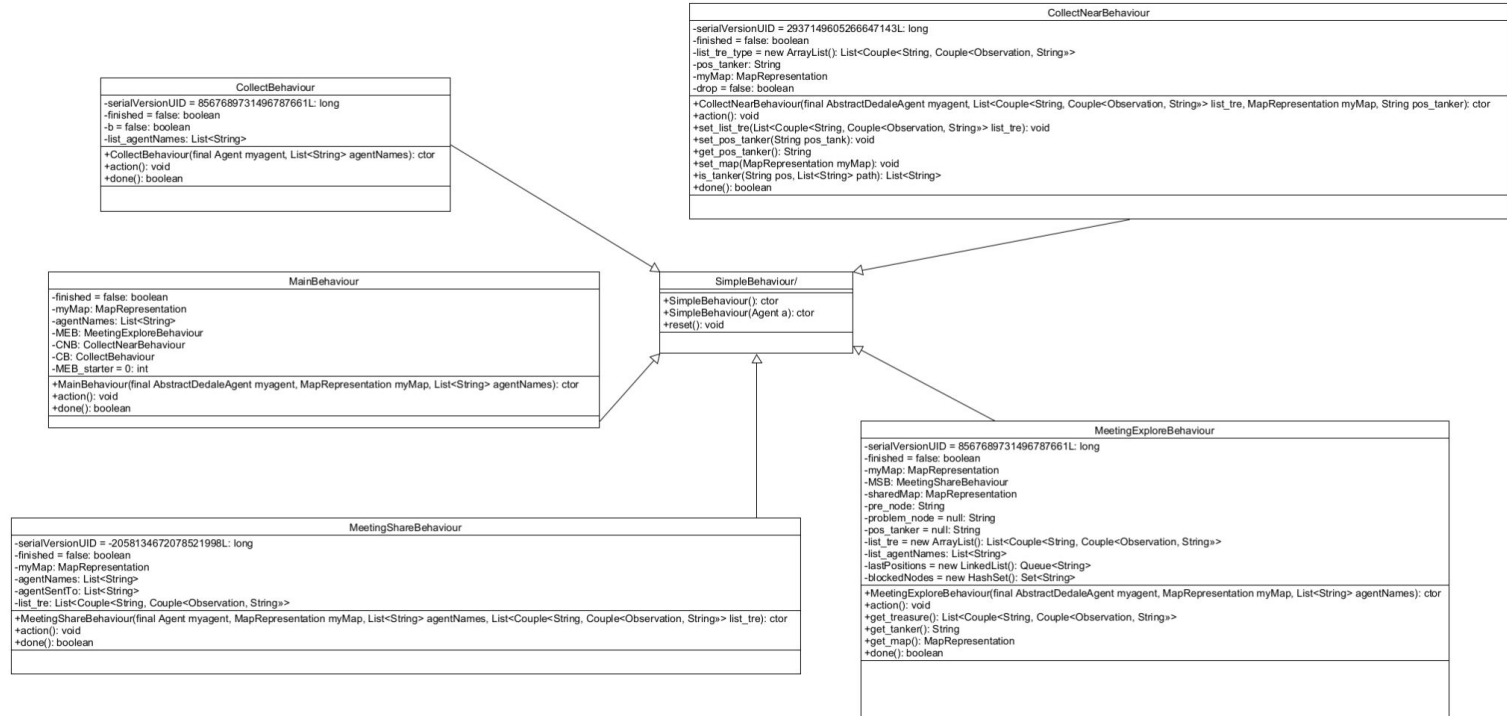
Diagramme UML - Agents



Comportements

- Un comportement principal : MainBehaviour.java
- Gestion des sous-comportements en fonction de leurs objectifs
- Minimisation du temps d'exploration/collecte

Diagramme UML - Comportements



Avantages

- Programmation flexible et adaptable
- Possibilité d'apporter des améliorations ultérieures
- Complexité temporelle et mémoire faible

Limites

- Fragile à des scénarios extrêmes (interblocage)
- Tanker immobile potentiellement ralentisseur
- Sensible aux Golems

Merci de votre attention